El movimiento del personaje es realmente uno de sus puntos fuertes, ese efecto de inercia, acelerones, frenadas, etc... son el jugo, la chispa, del juego. De la precisión con la que pulses el teclado depende la reacción de Moggy y de tu pericia, ajuste fino o velocidad depende que superes, o no, cada fase.

El juego consta de 25 pantallas y el número de bolotes varia según la pantalla, así como su disposición y distribución. Con relativa facilidad podrás superar unas 10 o 12 pantallas pero ,cada vez, la precisión con la que deberás hacer todo quedará patente, veras entonces como no cogerás las bolas correctas e iras perdiendo vida irremediablemente. El número de obstáculos es, cada vez, mucho más creciente y el ajuste fino será imprescindible. En resumen, Moggy, tiene una buena y ajustada dificultad, de menos a más.



La idea de Moggy es tan "simple" como efectiva y verás que perder el rumbo/control es más fácil de lo que parece. Por otro lado el afán de llegar una pantalla más allá quedará en tu mente y tendrás ganas de volver a intentarlo de nuevo. Si el juego hubiese sido exageradamente largo, posiblemente, podría haberse hecho repetitivo, pero esas 25 pantallas hacen que el desarrollo no se vuelva pesado y que resulte bien ajustado.

VALORACION: ★★★★★ (7,5)

TBrazil

NONAMED

Dinamic, 1986

Programado por : Ignacio Abril
Gráficos por : Tomás y Javier Cubedo
Tipo : Arcade/Videoaventura
Memoria 48/128K. Descargable desde WOS y SPA2

Nonamed es uno de esos juegos que, a pesar de ser simples y no muy complicados, tienen cierto encanto. Con un argumento basado en una historia medieval, este juego presenta elementos de brujería, castillos malditos, enemigos sobrenaturales que intentarán amargarte la estancia en dicho castillo y un caballero (tú) que intentará sobrevivir una noche en el castillo para encontrar el hechizo y acabar con la maldición, y de paso poder escapar al exterior. La historia es un poco claustrofóbica, porque deberemos recorrer el castillo por todos sus pisos, en el que la oscuridad y los peligros nos acechan en cualquier momento.

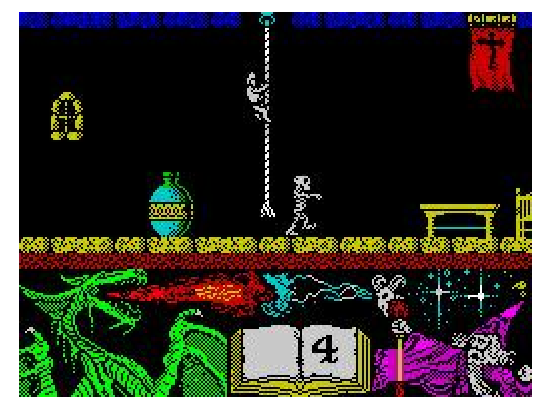
Debemos recoger un elemento que se reparte por todo el castillo y que nos permitirá interactuar con los otros dos personajes más importantes de la historia (adivinad cuales!), sin los cuales nos será imposible salir del castillo. Los enemigos son varios : espadas, esqueletos, dragones, búhos, y alfombras que ruedan por las habitaciones sin control. Lo más peligroso de estos enemigos es que, aparte de que cada uno se supera de una forma distinta, aparecen en la pantalla sin previo aviso hacia nosotros desde uno de los márgenes de ésta. Aunque normalmente saldrán desde el margen situado más lejos de nuestra posición, en ocasiones lo hacen desde el más cercano, dándonos poco tiempo para reaccionar. Ese es el componente arcade del juego y a la vez es uno de los puntos a favor, que debemos estar preparados y en alerta todo el tiempo. Aparte de superar a dichos enemigos tendremos que ocuparnos de realizar ciertas tareas dentro del castillo relacionadas con objetos y personajes, que constituyen la parte videoaventura.

El acabado del juego sin ser espectacular, está bastante bien conseguido, unos gráficos cuidados y en ocasiones bien detallados (por ejemplo nuestro caballero, o la decoración del castillo) que provocan una atmósfera de misterio en el juego; aunque en ocasiones se produce la famosa cortina de colores (mezcla de colores cuando se juntan varios sprites). Los movimientos son bastante aceptables y nuestro personaje responde aceptablemente bien al teclado, cosa primordial para poder realizar acciones rápidas. La música se limita a una melodía medieval en el menú de opciones, que se te pegará en cuanto la oigas unas cuantas veces (aunque tampoco es un gran alarde) y a los típicos efectos cuando andas, golpeas o te matan durante la acción del juego.

Se puede decir que se trata de un juego bastante jugable y con cierto encanto y misterio en las primeras partidas, que va adquiriendo interés conforme descubres lo que tienes que hacer, pero que una vez que consigues completarlo pierde parte de su interés, ya que además no es muy difícil de terminar. Globalmente no está mal, a pesar de ser el primer juego programado por Ignacio Abril (que después participaría en Navy Moves, uno de los mayores éxitos de Dinamic) que se quedó rayando el notable en su debut como programador.

VALORACION: ★★★★★ (7,5)

Iván



Area 51 (de Jonathan Cauldwell)

Número de vidas - POKE 24091, (1-255)
Vidas infinitas - 24786,0: 24787,0

Ano Gaia (Your Sinclair)

Truco:
Pulsa '5'+'C' en el menú de teclado y espera. Despúes de que en la pantalla haga un efecto de “flash”, pulsa '5' y a continuación "CHEAT MODE ACTIVATED" aparecerá. Dispondrás de inmunidad total en el juego.

Vidas infinitas - 53252,0
Inmunidad - 56769,201

Pedro V Krajine Pyramid (Ultrasoft)

Energía infinita - 61255,0

Rockfall 1 (Crash)

Vidas infinitas - 25252,47
Sólo necesitas 1 joya para pasar - 59969,175

Rockfall 2 (Crash)

Vidas infinitas - 50589,183
Empezar en cualquier nivel - 51838,49: 51839,57

Don Din: El Saber No Ocupa Lugar (David, Raul & Juan Fraile)

Tiempo infinito - 32009,0
Respuestas incorrectas infinitas - 32549,48

Drunk Policeman (Automata UK Ltd)

Vidas infinitas - 50470,0

Duct, The (Gremlin Graphics Software Ltd)

Energía infinita - 46945,0
Tiempo infinito - 46844,0
Combustible infinito - 46766,0
Nunca mueres:
44039,58: 44056,58: 44998,195: 46766,0: 46945,0

Elevator Action (Quicksilva Ltd)

Vidas infinitas - 43820,0
Inmunidad - 43688,0
No caes por el hueco del ascensor - 43693,195

Galactic Gunners (Cybexlab Software)

Vidas ilimitadas - 65008,0
Número de vidas - 40004,x (x=1-255)
Inmunidad: 40656,24: 64122,58: 64129,58: 64136,58

Ghost Castles (Weird Science Software)

Energía infinita - 45969,0

Gnoni (MicroHobby)

Vidas infinitas - 45260,0
Inmunidad - 38200,201: 41958,201

The Last Mission (Opera Soft)

Truco: Al comenzar el juego o en cualquier momento del mismo, pulsa simultáneamente las teclas que forman la palabra 'OPERA' y tendrás inmunidad total.

Lunaris (Jonathan Cauldwell)

Claves sectores:
Sector 2 - DEIMOS
Sector 3 - EUROPA
Sector 4 - PHOBOS

Naves infinitas - 33832,0

Squamble (Jonathan Cauldwell)

Vidas infinitas - 61710,0
Fuel infinito - 59928,0
Inmunidad - 60009,0: 61542,3

Starlike (Buho Software)

Vidas infinitas - 44587,0
Fuel ilimitado - 42872,0

Super Crap Invaders (Woody)

Vidas infinitas - 43170,182
Inmunidad - 43074,58

Zampabolas (System 4)

Tiempo infinito - 27672,0
Bolas infinitas - 28563,0

Bubble Dizzy (CodeMasters)

Vidas infinitas - 43232,0
Energía infinita - 43198,0: 45591,195
Saltarse la introducción - 60183,195

Jason's Gem (Mastertronic)

Vidas infinitas:
49821,0: 50583,0: 52157,0: 53699,0

Truco: Pulsa al mismo tiempo las teclas S, W y A en la pantalla de menu para conseguir vidas infinitas.

Zortron (Genesis Software)

Inmunidad - 27027,33: 28985,33
Huevos infinitos - 29904,0
Los enemigos no disparan - 28921,195

Ahí van unas cuantas claves de acceso a juegos conversacionales:

ABRACADABRA: YO CLUS A VIOLETA ENCONTRARE
LA GUERRA DE LAS VAJILLAS : Spielberg
LOS TEMPLOS SAGRADOS : Tur Kos Bon
MEGACORP : Rebeca

Llevo tiempo insistiendo para que vosotros mismos aportéis vuestros propios trucos y pokes para esta sección. ¿Es que creéis que tengo que hacerlo todo yo solo? Vaya caso que me hacéis. A ver si es verdad que sois capaces de aportar algo a la comunidad spectruniana. ¡Un poquito de please...!

AL RESCATE

ATOMIC ROBO-KID (ACTIVISION, 1991)



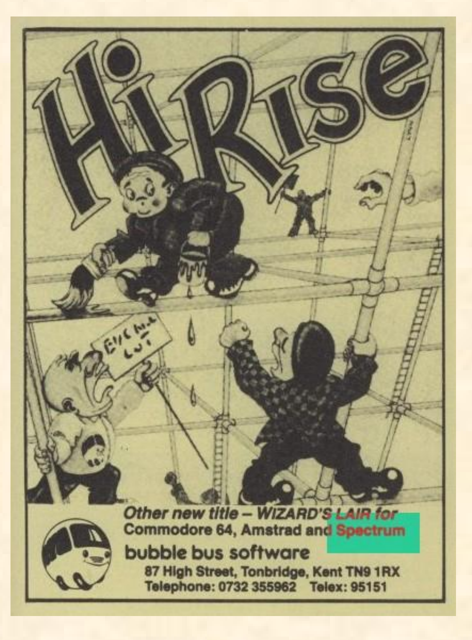
Muchos de nosotros habremos disfrutado alguna vez de este juego tanto en su versión arcade, como en la de muchos de los ordenadores en que apareció adaptado, incluyendo el Spectrum, aunque, paradójicamente, no se llegó a oficializar su comercialización justo cuando la compañía Activision decidió no seguir publicando más programas para los ordenadores Sinclair, en parte por la clara decadencia del sector de los 8-bits y también por los efectos nocivos de la piratería, medida a la que se iban sumando muchas otras compañías que veían que nuestros Spectrum ya formaban parte del pasado y pasaron a competir seriamente entre sí lanzando programas y juegos más complejos técnicamente y destinados a las nuevas máquinas que ya iban despuntando e implantar y potenciar el ya consolidado mercado de los ordenadores de 16-bits (Atari ST, Amiga y PC)

Curiosamente, antes de haber adoptado tal medida, llegaron a ofrecer una demo del "Atomic Robo-Kid" a una de las revistas inglesas que enseguida fue incluida en una de sus cintas de portada. El juego tenía muy buena pinta, dicho sea de paso.



Versión original arcade

OTRO "MISSING IN ACTION":



¿Alguien sabe si este juego salió o no para el ZX Spectrum? Yo afirmo absolutamente que no.

SPECCY.ORG

Aunque ya lleva un tiempo con nosotros, no obstante hemos de congratularnos con la nueva cara de este anillo web, en la cual nos vuelven a ofrecer noticias de interés en su portada, tras haber pasado por un periodo de pruebas.

Desde estas líneas, mis mejores deseos para todos los que forman parte de speccy.org y que sigan al pie del cañón.

www.speccy.org

"ZX" AL COMPLETO

Por fin, y después de mucho andar con un proyecto que yo mismo di comienzo hará hace poco más de un año, cuando me puse a trabajar en el escaneo de prácticamente todos los ejemplares que poseo de la revista "ZX", entre cuatro y seis por semana, y con la ayuda muy interesada de unos cuantos amigos más, Jose Manuel del Trastero y Chema (StalVS), se ha podido acabar el archivo de la colección completa en la web de éste último con el número 19 que era el ejemplar que faltaba por aparecer.

Tan solo queda una cosa, que el afortunado poseedor del número extra (cuya portada os muestro aquí, con el indicativo publicitario "Ya está a la venta" tal cual aparece en las páginas interiores de algunos ejemplares de ZX) aparecido en el 86 pueda hacer su particular aportación cediendo dicho ejemplar para que pueda ser escaneado al completo y ya se podrá decir eso de, "eso es todo, amigos".

Un detalle, si entre scan y scan encontráis alguna que otra página con algunas lagunas en su interior, no os asustéis. Unos cuantos números de ZX sufrieron en su momento el irresistible refreno de un servidor por recortar fotogramas y hasta imágenes de carátulas, como quien colecciona cromos de todo tipo. Se arreglará en su momento.



www.microhobby.com
Ir a "Proyecto Scanner" y desde ahí a "ZX"

Aunque no está confirmado aún, espero en breve ponerme a trabajar en el escaneo de otra de las revistas que algunos viene añorando desde hace tiempo. El problema principal, no tengo todos los ejemplares disponibles, pero con la ayuda de otras personas se podrá conseguir la colección al completo. Esta revista es "TodoSpectrum". Muy pronto en vuestros ordenadores.



OTRAS PAGINAS:

LA PAGINA DE LAS AVENTURAS

http://www.if-legends.org/~adventure/

Una página muy interesante, aunque en inglés, en la que podréis hallar un inmenso archivo catalogado de aventuras conversacionales, con una información más o menos detallada de cada una de ellas y con el aliciente de encontrar en la misma desde mapas hasta soluciones para resolver dudas, e incluso cicerones para los menos expertos.

MAZ SPORK'S SOURCE CODE REPOSITORY

http://maz.spork.dk/src/index.html

Aquí hallaréis, entre otras cosas, los códigos fuente de juegos clásicos para el ZX Spectrum creados por este programador para algunas compañías de software (Buggy Boy, Chain Reaction y Xevious), los cuales los pone a disposición de cualquiera que desee escudriñar en el interior de estos programas.



C.A.S.A. - THE CLASSIC ADVENTURES SOLUTION ARCHIVE

También en inglés, es otro de los sitios webs en los que te puedes sumergir para encontrar soluciones completas de juegos conversacionales en todos los sistemas disponibles, no solamente ZX Spectrum.

Puedes incluso encontrar emuladores de todo tipo, incluyendo el MESS en su versión actual 0.99.

http://solutionarchive.com/

Y ya que hablamos de páginas web sobre aventuras conversacionales, cómo no me voy a olvidar de las que nos tocan más de cerca: Estas son las direcciones:

www.speccy.org/base/
(Proyecto B.A.S.E.)

y

http://caad.mine.ru/
(La página del C.A.A.D.)

MAGAZINE ZX: DE NUEVO

Con mucho retraso, pero ya está por fin el nuevo número de esta revista, en su edición on-line, para disfrute de todos los que la hemos leido de principio a fin, desde sus comienzos hasta la fecha presente.

Esperemos que vuelvan a la regularidad de antes y con las mismas ganas de siempre.

http://magazinezx.speccy.org

LISTADOS

C A L E N D A R I O

Programa creado por Ignacio Prini Garcia para la revista Microhobby (MH 194). O sea, yo mismo. En modo 48K.

La mecánica de esta utilidad, en relación con otro programa de igual temática que ya fuera publicado en un número anterior y mucho más corto que el que os ofrezco a continuación, más vistoso que aquél, es la de proporcionaros una forma de realizar calendarios o almanaques para vuestro uso particular. Eso sí, debéis tener en cuenta que el propio programa cuenta con una opción de copia por impresora de lo que haya en la pantalla (COPY) y es preferible por tanto que utilicéis este programa en un Spectrum real y que cuente con una impresora tipo ZX Printer o Seikosha GP-50, aunque cualquier otra que esté perfectamente configurada podrá realizar esta función.

Controles:
O - Visualiza mes anterior al asignado al principio.
P - Visualiza mes siguiente.
C - Copy de pantalla.
Y - Introducir nuevos datos.

```
   1 CLS : PRINT AT 10,8;"PARE LA CINTA.": PAUSE 200: RESTORE 2: FOR n=0 TO 31: READ a: POKE USR "a"+n,a: NEXT n
   2 DATA 0,60,0,60,34,34,34,0,60,0,98,82,74,70,66,0,24,36,66,153,153,66,36,24,255,129,189,165,165,189,129,255: REM *GRAFICOS*
   3 FOR T=1 TO 50: READ B,C: BEEP B,C: NEXT T: REM *MUSICA DE PRESENTACION*
   4 DATA .1,-3,.1,0,.1,0,.1,2,.2,-12,.2,-7,.1,2,.1,5,.1,5,.1,4,.2,-17,.2,-12,.1,0,.1,2,.1,2,.1,4,.2,-17,.2,-12,.1,4,.1,10,.1,10,.1,9,.2,-12,.2,-7,.1,-3,.1,9,.1,9,.1,7,.2,-20,.2,-15,.1,7,.1,4,.1,4,.1,2,.2,-19,.2,-14,.1,2,.1,10,.1,10,.1,9,.1,9,.1,5,.1,5,.1,2,.1,2,.1,4,.1,7,.1,5,.2,0,.2,-7
  10 BORDER 0: PAPER 0: INK 6: CLS
  20 DIM m$(12,42,3): DIM f(12): DIM x$(12,10): RESTORE 30: FOR i=1 TO 12: READ f(i),x$(i): NEXT I: REM *LECTURA DE DATAS*
  30 DATA 31,"  ENERO   ",28," FEBRERO  ",31,"  MARZO   ",30,"ABRIL     ",31,"   MAYO   ",30,"JUNIO     ",31,"  JULIO   ",31,"AGOSTO    ",30,"SEPTIEMBRE",31," OCTUBRE  ",30,"NOVIEMBRE ",31,"DICIEMBRE "
  40 CLS : PRINT AT 0,0; INK 1;"cccccccccccccccccccccccccccccccc";AT 1,0;"c";AT 1,31;"c";AT 2,0;"c "; INK 3;"© 1989 IGNACIO PRINI GARCIA."; INK 1;" c";AT 3,0;"c";AT 3,31;"c";AT 4,0;"cccccccccccccccccccccccccccccccc"
  45 INPUT "INTRODUCE ABO ";AO: IF AO<1583 OR AO<>INT AO THEN GO TO 45
  50 PRINT AT 8,7; INK 5;"CALENDARIO: ABO ";ao: INPUT "Mes (1-12) ";mes: IF mes<1 OR mes>12 THEN GO TO 50
  55 PRINT AT 12,12; FLASH 1;"ESPERE!"
  60 GO SUB 65: GO TO 110: REM *CALCULO Y PRESENTACION*
  65 IF AO/4=INT (AO/4) THEN LET F(2)=29: GO TO 70
  68 LET F(2)=28
  70 LET DT=INT ((AO-1)/4+(AO-1)*365): LET ST=INT (DT/7): LET DIA=DT-ST*7: IF DIA=0 THEN LET DIA=7
  80 FOR M=1 TO 12: FOR D=1 TO 42: LET M$(M,D)="   ": NEXT D: BEEP 0.02,13-m: NEXT M
  90 FOR M=1 TO 12: FOR D=DIA TO DIA+F(M)-1: LET T$="  "+STR$ (D-DIA+1): LET M$(M,D)=T$(LEN T$-2 TO ): NEXT D: LET DIA=D-INT (D/7)*7: IF DIA=0 THEN LET DIA=7
 100 PRINT AT 19,15;13-m;" ": BEEP .02,m: NEXT M: RETURN
 105 STOP
 110 PRINT AT 18,0; INK 7;"PULSA UNA TECLA PARA CONTINUAR.": PAUSE 0
 115 CLS : PRINT #0;AT 0,1;"P-MES SIGUIENTE.";AT 1,1;"O-MES ANTERIOR.";AT 0,20;"C-COPY mes.";AT 1,20;"Y-Otro aAo."
 120 PRINT AT 0,0; INK 4;"DDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD";AT 1,0;"D";AT 1,31;"D";AT 2,0;"c "; INK 5;"ABO: ";ao;AT 2,14;"MES: ";x$(mes);AT 2,31;"c";AT 4,0;"DDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD";AT 3,0;"D";AT 3,31;"D";AT 6,6; INK 7;"LU MA MI JU VI SA DO";AT 6,6; OVER 1;"____________________"; INK 2;"___": OVER 0: PRINT : PRINT
 130 FOR S=0 TO 35 STEP 7: INK 6
 140 PRINT "      ";: FOR D=S+1 TO S+7: PRINT M$(MES,D);: NEXT D: PRINT "      ": PRINT : NEXT S
 145 FOR A=5 TO 19 STEP 2: PRINT AT A,0; INK 6;"D";AT A,31;"D";AT A+1,0; INK 4;"D";AT A+1,31;"D": NEXT A: FOR B=0 TO 30 STEP 2: PRINT AT 21,B; INK 6;"D"; INK 4;"D": NEXT B
 150 LET O$=INKEY$: IF O$="" THEN GO TO 150
 160 POKE 23658,8: REM *OPCIONES*
 170 IF O$="P" THEN GO SUB 300: GO TO 115
 180 IF O$="O" THEN GO SUB 400: GO TO 115
 190 IF O$="C" THEN COPY
 200 IF O$="Y" THEN FOR S=30 TO 5 STEP -2: BEEP .01,S: NEXT S: GO TO 40
 210 GO TO 150
 220 STOP
 300 IF mes=12 THEN LET ao=ao+1: LET mes=1: BEEP .04,0: BEEP .04,5: PRINT #0;AT 0,0; FLASH 1;" ESPERE UN POCO. ": GO SUB 65: RETURN
 310 LET mes=mes+1: BEEP .02,0: BEEP .04,5: RETURN
 400 IF mes=1 THEN LET ao=ao-1: LET mes=12: BEEP .04,5: BEEP .04,0: PRINT #0;AT 1,0; FLASH 1;" ESPERE UN POCO. ": GO SUB 65: RETURN
 410 LET mes=mes-1: BEEP .02,5: BEEP .04,0: RETURN
```



E L   A H O R C A D O

Con el debido respeto, deseo rendir un entrañable tributo a ese “tocho” de manual que nos ha acompañado desde el primer momento que abríamos la caja de nuestro flamante ordenador Spectrum, con la inclusión en esta página de uno de sus programas más característicos. De él se han eliminado muchas de sus líneas REM, innecesarios para la ejecución del programa.

```
  10 REM El juego del ahorcado
  20 INK 0: PAPER 7: CLS
  30 LET x=240: GO SUB 1000
  40 PLOT 238,128: DRAW 4,0
 110 INPUT “Palabra:”;w$
 120 LET b=LEN w$: LET v$=" "
 130 FOR n=2 TO b: LET v$=v$+" "
 140 NEXT n
 150 LET c=0: LET d=0
 160 FOR n=0 TO b-1
 170 PRINT AT 20,n;"-"
 180 NEXT n
 200 INPUT "Una letra: ";g$
 210 IF g$="" THEN GO TO 200
 220 LET g$=g$(1)
 230 PRINT AT 0,c;g$
 240 LET c=c=1: LET u$=v$
 250 FOR n=1 TO b
 260 IF w$(n)=g$ THEN LET v$(n)=
g$
 270 NEXT n
 280 PRINT AT 19,0;v$
 290 IF v$=w$ THEN GO TO 500
 300 IF v$<>u$ THEN GO TO 200
 410 IF d=8 THEN GO TO 600
 420 LET d=d+1
 430 READ x0,y0,x,y
 440 PLOT x0,y0: DRAW x,y
 450 GO TO 200
 500 REM hombre libre
 510 OVER 1
 520 LET x=240: GO SUB 1000
 530 PLOT 238,128: DRAW 4,0
 540 OVER 0
 550 LET x=146: GO SUB 1000
 560 PLOT 143,129: DRAW 6,0,PI/2
 570 GO TO 800
 600 OVER 1
 620 PLOT 255,65: DRAW -48,0
 630 DRAW 0,-48
 640 PLOT 238,128: DRAW 4,0
 660 PLOT 255,117: DRAW -15,-15:
 DRAW -15,15
 670 OVER 0
 680 PLOT 236,81: DRAW 4,21: DRA
W 4,-21
 690 OVER 1
 700 PLOT 255,66: DRAW -15,15: D
RAW -15,-15
 710 OVER 0
 720 PLOT 236,60: DRAW 4,21: DRA
W 4,-21
 730 PLOT 237,127: DRAW 6,0,-PI/
2
 740 PRINT AT 19,0;w$
 800 INPUT "Otra vez? ";a$
 820 LET a$=a$(1)
 830 IF a$(1)="n" THEN STOP
 840 IF a$(1)="N" THEN STOP
 850 RESTORE : GO TO 5
1000 REM draw man at column x
1010 REM cabeza
1020 CIRCLE x,132,8
1030 PLOT x+4,134: PLOT x-4,134:
 PLOT x,131
1040 REM cuerpo
1050 PLOT x,123: DRAW 0,-20
1055 PLOT x,101: DRAW 0,-19
1060 REM piernas
1070 PLOT x-15,66: DRAW 15,15: D
RAW 15,-15
1080 REM brazos
1090 PLOT x-15,117: DRAW 15,-15:
 DRAW 15,15
1100 RETURN
2000 DATA 120,65,135,0,184,65,0,
91
2010 DATA 168,65,16,16,184,81,16
,-16
2020 DATA 184,156,68,0,184,140,1
6,16
2030 DATA 204,156,-20,-20,240,15
6,0,-16
```

ALGUNOS TRUCOS

1. Para el ZX Spectrum 128K, unos cuantos efectos sonoros usando OUT.

De Francisco Manjón (Mallorca)

```
  10 FOR A=0 TO 13
  20 READ C: OUT 65533,A: OUT 49
149,C
  30 NEXT A
  40 CLS : PRINT “PARA ESCUCHAR
EL SIGUIENTE SONIDO PULSE UNA TE
CLA”: PAUSE 0: PLAY “”: PAUSE 5:
 GO TO 10
  50 DATA 73,82,62,165,90,138,15
9,140,102,77,100,162,87,201: REM
 MOTORES DE UN BOMBARDERO
  60 DATA 5,18,8,6,19,11,5,11,0,
19,3,24,21,1: REM GOLPE DE UN LA
TIGO
  70 DATA 149,64,104,236,210,180
,0,32,0,194,146,73,81,177: REM G
OLPE METALICO
  80 DATA 16,17,25,10,19,9,4,31,
245,1,6,30,2: REM LLUVIA
  90 DATA 1,4,0,16,36,67,8,4,31,
245,1,6,30,2: REM RAYO (1)
 100 DATA 0,0,0,0,0,255,7,4,255,
25,0,60,60,3: REM RAYO (2)
```

2. AJUSTES:

Siempre conviene ajustar la imagen de tu monitor o televisor, y una carta de ajuste de barras ayuda bastante a adecuar los colores, el contraste y el brillo.

Si eres un digno poseedor de una televisión en blanco y negro, ajustarás los tonos de grises.

La generación de colores con este pequeño programa es totalmente al azar, como comprobaréis al estudiar el listado.

(Para Spectrum 16, 48 y 128k en modo 48)

```
   1 REM carta de ajuste de barr
as       © Jose Terol Neto
  10 CLEAR : PAPER 1: INK 6: BOR
DER 1: CLS : PRINT FLASH 1;AT 11
,10;"               ";AT 12,10;"
 PARE LA CINTA ";AT 13,10;"
          ": PAUSE 0: CLS
  20 PAUSE 100: PRINT #0," PULSA
 UNA TECLA": PAUSE 100
  30 LET a=INT (RND*8): LET b=a/
2+1*(a=0)
  40 BORDER a: PAPER a: INK a/2:
 CLS
  50 RANDOMIZE : FOR j=0 TO 31 S
TEP 4
  60 LET a=INT (RND*8): LET a=a-
INT (a/2)*(a=b): LET a=a+7*(b=0
AND a=0)+1*(a=1 AND b=1)
  70 PAPER a: BORDER INT (a/2+1)
*(a=0)
  80 FOR i=0 TO 21
  90 PRINT AT i,j;"    ": REM 4
espacios
 100 NEXT i
 110 PRINT #0; PAPER a; INK 9;"
 ";a;" ";: LET b=a: NEXT j
 120 PAUSE 500: PRINT #0;"PARA S
EGUIR 's' .PARA ACABAR 'n'"
 130 LET a$=INKEY$: IF (a$<>"s"
AND a$<>"S" AND a$<>"n" AND a$<>
"N") THEN GO TO 130
 140 IF (a$<>"n" AND a$<>"N") TH
EN GO TO 40
 150 PAUSE 100: INK 1: PAPER 4:
BORDER 4: CLS : PRINT AT 21,26;"
ADIOS": BEEP 1,30: PAUSE 100: BE
EP 1,30: RANDOMIZE USR 0
 200 SAVE "Ajustes" LINE 1
```

De la revista en software "Librería de Software" nº 1.
Autor: José Terol Neto.

MUSICA MAESTRO

Adjunto varios de mis listados para que veáis (mejor, oigáis) la potencia de sonido de vuestro Spectrum 128K.

```
  10 BORDER 6: PAPER 6: INK 2: C
LS : PRINT AT 4,7;"MECANO 'POR L
A CARA'";AT 5,5;"Original de: Na
cho Cano";AT 10,1;"Version Spect
rum: Ignacio Prini"
  20 PAUSE 100
  30 LET z$="UX1000W0O5M21N1D&X3
000N1DDX1000N1d&X3000N1D&)"
  40 LET a$="O4(3&&&&)(&&&)1&V12
(1bE#FG#FE3A1G#F3G1#FE3#F)(1BA#F
G#FE3A1G#F3G1#FE3D)(1bE#FG#FE3A1
G#F3G1#FE3#F)1BA#FG#FE3A1G#F3G1#
FE3D1BA#FG#FE(3A1G#F3G1#FE)3A1G#
F3G1#FE3A1G#FEH"
  50 LET b$="O4V12N3D&1&EEEEEDD#
CDE3b&3b1#CD4E1EE#CE#CE3D&1&EEEE
EDD#CDE3b&1b&(1EE3E1b3b1&)1BBB3B
1A3AGG#F#FE1D3#C1AA3A1G3G#FED1#C
3b1BB3B1A3AG#FE1D3#C1AA3A1G3G#FE
D1#C3b1B3AO5N3ED&&&1&H"
  60 LET c$="(3&&&&&)O4N"+a$(15
TO )
  70 LET d$="(3&&&&&)3&&V10O3N7e
&d&&&d&e&ag&&D4&O4N3a1g#f3g1#feO
6N3A1G#F3G1#FE3A1G#FE"
  80 LET e$="O3V11N7bae5e#f7baee
egg#f#fgg#f#fga"
  90 LET f$="1&5&O3V12(1DCb3a1A3
G#G4A&)O6(1eabCba3D1Cb3C1ba6b5&&
&)1#fb#CD#Cb3E1D#C3D1#Cb6#C5&&&1
#fb#CD#Cb3E1D#C3D1#Cb3#C&1&(3E1E
3E1E3E)5E&&&(3E1E3E1E3E)5E&&&(3E
1E3E1E3E)5Eb&&(3E1E3E1E3E)5ED&&3
D1D3D1D3DD1D3D1D3E5DC&&O4((10ccc
))3c&H"
 100 LET g$="7&O2V11N(7aE)((AE))
(B#F)B#F9EDCDE#FGDDFC"
 110 LET h$="1&O4V12N1bE#F#G#FE3
A1#FE3#F1#G#FE3#F&O6N3E1#G3ABE5&
O4N1CE#FG#FE3G1#FEAG#FE3GO6(1CE#
FG#FE3G)O4N1bE#F#G#FE3A1#FE3#F1#
G#FE3#F&O6N3E1#G3ABE5&O4N(1CE#FG
#FE3G)1E#FG5ABO6N5c1de#fg4a#f5&1
&a3g#f4ec&1&3bag4#f3dd4C1b3a1g3#
f4ec&1&3bag4#f3ddH"
 120 LET i$="T130O6V12N5bag#fT12
0UX30000W0N7_7_7d9&"
 130 LET j$="3&&O3V12N7e&e&c&c&e
&e&c&5cde#f7bbCCbbaab"
 140 LET k$="O3V11N7_5bAU7_7_7A9
&": LET l$="O3V11N7_5#fDU7_7_7D9&
": LET m$="T90V9O5N3bE#FG#FE5A3G#
F5G3#FE5#F&O4N4G#F7_8E"
 170 LET n$="6&V8O3N6EC3C6E3E5D&6
&7_8b": LET o$="6&V8O3N6BG3G6B3B5
A&6&7_8#G"
 190 PLAY a$,z$:  PLAY b$,z$,e$
 210 PLAY c$,z$,d$: PLAY b$,z$,e$
 230 PLAY f$,z$,G$: PLAY h$,z$,j$
 250 PLAY i$,k$,l$: PLAY m$,n$,o$
 270 PAUSE 50: STOP
 300 LET x$="PorLa Cara": SAVE "t
:": SAVE x$ LINE 1
```

INDUSTRIAL REVOLUTION, PART 2

```
  10 BORDER 1: PAPER 1: INK 6: C
LS : PRINT AT 3,6;"JEAN-MICHEL J
ARRE'S";AT 5,3;"INDUSTRIAL REVOL
UTION P. 2";AT 12,5;"Version: Na
cho Prini."
  30 PAUSE 150
  40 LET a$="T160O6V10(((3EeeEeE
ee)))((DddDdDdd))((EeeEeEee))":
LET b$="O3V11(9_7e3e6d9_7c3c6d)9
_7g3g6d9_7dO2N7b(9_7_7a)"
  60 LET c$="((3&&&&&&&&&))O6(3&V
11 3bgegegb)(&CgegegC)O5((3dD1db
ag))((3dD1dag#f))(3aAaeaE1bD#Cb)
O6(3aAaeaE1AED#C)"
  70 LET d$="O4V12(9_7g#f9_7e#f9
_7g#f9_7e5dc7_7_7d5cO3N5b7b7_7ab
9_7_7a9_7_7A"
  80 LET e$="O5V12N9_7ba9_7g#f9_
7ba9_7ga9_7b5ag7g#f#fg9_9e9_9E"
  90 LET f$="O5V12N9_7G#F9_7ED9_
7G5#FA9_7E5DC9_7D5Cb7baab9_7_7a9
_7_7E"
 100 LET g$="O5V12N9_7BA9_7G#F9_
7BA9_7GA9_7B5AG7G9#F7G9_7_7E9_7_
7e"
 110 LET j$="UX10000W0O2M21N7eM7
O3V12N7_7e3e6d9_7c3c6d9_7e3e6d9_
7c5dc"+b$(24 TO )
 120 LET k$="UX10000W0O2M21N7eM7
O3V12N7_7e3e6d9_7c3c6d9_7e3e6d9_
7c5dcUM21N7gM7O3V12N7_"+b$(26 TO
 )
 130 LET l$=k$( TO 41)+"UM21O2N7
eM7O3V12N7_"+k$(44 TO 88)+"UM21O
2N7eM7O3V12N7_7_7a9_7_7a"
 140 LET m$="T160UX40000W0O3N9_9
_9e”: LET n$="UO4N9_9_9e": LET o
$="UO3N9_9_9b"
 160 PLAY a$,b$,c$: PLAY a$,b$,d
$: PLAY a$,j$,e$
 190 PLAY a$,k$,f$: PLAY a$,l$,g
$: PLAY m$,n$,o$
```

MAGNETIC FIELDS, PART 2

```
  10 BORDER 0: PAPER 0: INK 5: C
LS : PRINT AT 4,6;"JEAN-MICHEL J
ARRE'S:": PRINT AT 21,0; INK 0;"
MAGNETIC FIELDS"
  40 FOR y=6 TO 1 STEP -1: FOR X
=1 TO 15*8-1
  50 IF POINT (x,y)=1 THEN PLOT
7+(x*2),70+(y*2): DRAW 2,0
  60 NEXT X: NEXT Y
  70 FOR n=1 TO 6: FOR p=0 TO 7:
 FOR b=0 TO 1: PRINT AT 11,1; OV
ER 1; INK p; BRIGHT b;"(96 espac
ios)": NEXT b: NEXT p: NEXT n
  75 PRINT AT 15,14; INK 4;"PART
";AT 17,14; INK 5;CHR$ (129);CHR
$ (131);CHR$ (135);AT 18,14;CHR$
 (139);CHR$ (131);CHR$ (130);AT
19,14;CHR$ (133);CHR$ (140);CHR$
 (136)
  80 LET a$="T100N1&&O6V11(1#dfg
f#d3g1&)(1d#df#dd3f1&)(1cd#ddc3#
d1&)O5N1&&DC3&#a1&3#a1&3#a#g1&3#
a1&3#gg1&3g1&3gb1&3b1&3bD1&3D1&3
DF1&3F1&3F(#G1&3#G1&3#G)#G1&3#G1
&3#G"
  90 LET c$="UX1000W0O1M35N1a&O7
X1800N1AAO1X1000N1aaO7X1600N1A&)
)"
 100 LET b$="UO4(((1CC)))(((gg))
)(((#g#g)))((#g#g))(((#a#a)))(((
gggggg)))((gg))H”
 110 LET d$="UO4(((1#D#D)))(((#a
#a)))(((CC)))(((#g#g)))(((ff)))(
((gg)))((((gg))))(((gg)))H"
 120 LET e$="T100N1&&O6V11(1#dfg
f#d3g1&)(1d#df#dd3f1&)((1cd#ddc3
#d1&))1cd#ddc3#d1&cd#dd3cd1&3d1&
3d1&3d1&3ddg1&3g1&3g1&3g1&3ggb1&
3b1&3b1&3b1&3bbD1&3D1&3D1&3D1&3D
D"
 130 LET f$="T100N1&&O6V10(1#D#D
#D#D&&#D#D#D3#D#D&1&)(1DDDD&&DDD
3DD&1&)(1#D#D#D#D&&#D#D#D3#D#D&1
&)1DDDD&&DDD3DD&1&DDDD&&DDD3DD1&
H"
 140 LET g$="UO4((((1cc))))((((g
g))))(((#g#g)))(((ff)))((((gg)))
)"
 150 LET h$="T100N1&O6V12(1#DD#D
3CcC1c3gC&)(1DCD3bO5N3bG1b3DGO6N
3&)1#DD#D3C#d#g1c3#d#g&1#DD#D3Cf
#g1c3f#g&1DCD3bdgO5N1b3DG&1dgbD3
GO6N1d3b1g3D&1&H"
 160 PLAY "T100((1&&&&&&&&&))","(
(1&&&&&&&&&))UO4((((1CC))))H",c$
 170 PLAY a$,b$,c$: PLAY a$,b$,c
$: PLAY e$,d$,c$
 200 PLAY f$,g$,c$
 210 PLAY h$,g$,c$
 220 PLAY "T100(((1&&)))H","(((1
&&)))",c$
 230 PLAY a$,b$,c$
 240 PLAY a$,b$,c$
 250 PLAY e$,d$,c$
 260 PLAY f$,g$,c$
 270 PLAY h$,g$,c$
 280 PLAY a$,b$,c$
 290 PLAY "T100O6V11N9_7_7cH","U
O4N1c))",c$
 300 PLAY "T60UX24000W0O5N9c","U
O4N9g","UO4N9c"
```

OJO: En la línea 70 introducir 96 espacios.

KLIVE 1.1

© 2002, Reptilia Design



Este emulador apareció hace algo más de tres años y tuvo una revisión, la 1.1, que después parece ser ha quedado como la definitiva, al no haberse actualizado desde entonces. Tiene muy buenos detalles, salvo que funciona al 100% en PCs con tarjetas gráficas que cuenten con baja resolución (256 colores) por lo que habría que reducir el modo gráfico de la pantalla a ésta precisamente. Funciona con la mayoría de los formatos de imagen más conocidos, tanto snapshots como cintas, TAP, TZX, Z80 y SNA. Permite grabar pantallas en modo SCR y como screenshot, en formato Paintbrush (PCX).

Propiedades: Cinco modos de Spectrum (48, 128, +2, +2A y +3). Tiene incorporados al programa los interfaces de sonido Currah MicroSpeech, FullerBox, 128 Sound y SpecDrum y puedes escoger entre dos chips virtuales de sonido, el habitual AY 3-8912 o el YM2149.

Total control sobre el manejo de los archivos de cinta, contando con teclas de control que activan o desactivan su carga (F9 - F12).

Permite variar la velocidad de la emulación, el tipo de sonido y su frecuencia de muestreo, las propiedades de video y las dimensiones de la aplicación. Puedes configurar las teclas de control de tu PC según las propiedades del joystick que elijas, entre Kempston, Sinclair, Cursor, FullerBox y las definidas por el usuario.

Un emulador que apenas ocupa tres archivos en el interior de una carpeta y bien vale la pena tenerlo como un complemento más o como parte de vuestra colección.

A tener en cuenta que su autor, Steve Snake, es igualmente responsable de otros emuladores, en especial del emulador Kega Fusion (varias consolas SEGA en un mismo paquete).

A-SPECTRUM

Aspectrum (Another SPECTRUM emulator), es un programa desarrollado para funcionar perfectamente en los sistemas operativos MS-DOS, Windows y Linux, así como para MacOS-X, cuya versión se espera aparezca en breve, aprovechando la circunstancia de que muchos de nuestros ordenadores están basados en la arquitectura Intel x86.

Nace de la inquietud de sus autores, los programadores Alvaro Alea y Santiago Romero, cuyos nombres nos son de sobra conocidos.

Funciona a pantalla completa y los menús de opciones se acceden a ellos desde las teclas de función. Recuerda en cierta manera el mítico emulador ZX-80 de Gerton Lunter o el ya casi extinto X128, los cuales funcionaban en PC's con sistema MS-DOS incorporado, incluyendo Windows 95, 98, NT y Millenium.

Éste, sin embargo, puede funcionar incluso en los actuales sistemas operativos XP. Excelente trabajo.

ES.PECTRUM



También, un producto español, en concreto realizado por Javier Chocano (www.espectrum.tk) que cuenta con una multitud de modelos de Spectrum en su interior:

Spectrum 16Kb: El Spectrum original, pero con sólo 16Kb. Sólo se emula por curiosidad, ya que prácticamente todos los juegos piden como mínimo un 48Kb.

Spectrum 48Kb: El Spectrum original.

Spectrum +: Como un Spectrum 48Kb, pero con la apariencia externa mejorada, y mensajes traducidos.

Spectrum 128+: Primer Spectrum con 128Kb, modelo español.

Spectrum 128: Spectrum con 128Kb, modelo inglés.

Inves +: El Spectrum de Investrónica, incompatible con casi todo (:-p) Equivale a un 48Kb.

Spectrum +2: El modelo de 128k creado por Amstrad con casete incorporado.

Spectrum +3: Incorpora una unidad de disco de 3".

Spectrum +2a: Básicamente, como un +2.

Spectrum +3e: Mejora actual del +3 para que lea discos con otros formatos y discos duros IDE.

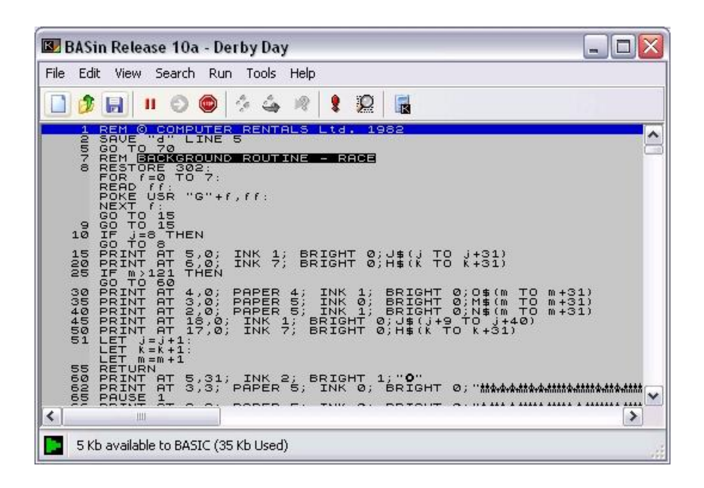
Pentagon y Scorpion: Clones rusos (ambos aún sin disco).

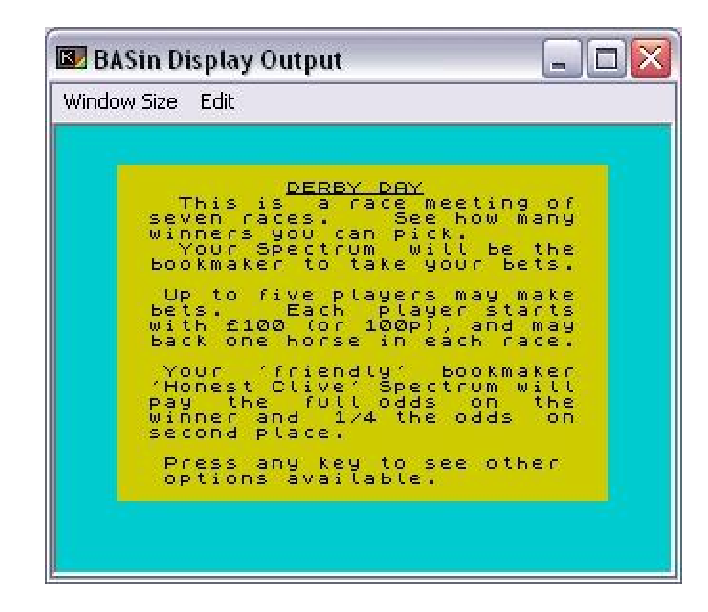
NOTA: Estas referencias han sido tomadas de su hoja de instrucciones.

En otro orden de cosas, es bastante completo y permite realizar una gran variedad de acciones. Puede cargar archivos de sonido en formato WAV y VOC en los que se hallen almacenados los datos sonoros de cintas. Soporta RZX y los snapshots con extensiones FSU y SP. Funciona bajo Windows 95, 98, Me, 2000 y XP, y una capacidad mínima de 2 Mb de RAM. Ocupa poco más de 4 MB en el disco duro. Posee múltiples características que es preciso verlas con mucho detenimiento, pues son casi innumerables, pero desde luego es de lo mejor que he visto.

BASin Rev 1.1

© 2003-2005, Paul Dunn





La actualización de este programa de Paul Dunn no difiere visualmente apenas en nada respecto de la versión anterior, cuyas imágenes aquí representadas pertenecen. Muchos aspectos y opciones han sido añadidos o modificados a la hora de realizar, editar o incluso modificar nuestros propios listados en lenguaje BASIC. Dividido en dos pantallas, una de edición y otra de visualización de datos (también podemos ver la ejecución de cualquier programa, no sólamente BASIC). Solo admite archivos en formato SNA, Z80 y BAS.

Entre algunas de sus opciones, cuenta con un compositor BEEP, un editor de caracteres UDG, un constructor de imágenes de cinta en formato TAP y un compilador de BASIC.

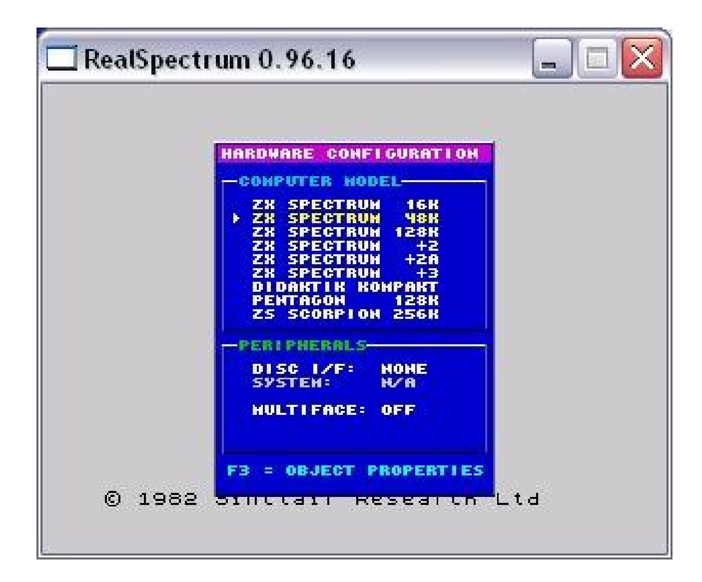
Asimismo, se ha hecho con los permisos necesarios para incluir en su ventana de ayuda **el manual del Spectrum de 48K al completo**, al cual se puede acceder desde la misma ventana o bien desde el menú Help.

Un buen programa que no sólamente se queda en un simple emulador, sino que además nos permite crear nuestros propios listados en BASIC, con los cuales poder competir en el concurso propiciado por Bytemaniacos o en el CSS Crap Games Competition.

Real Spectrum 32

Release 14B, Version 0.97.25 © 2004, Ramsoft

Surgido como una continuación del Real Spectrum creado por el equipo de RamSoft, cuya versión para MS-DOS se ha visto mejorado por las nuevas versiones que se incorporan al entorno Windows. Emula perfectamente los modelos conocidos de Spectrum, incluyendo tres clones: Didaktik Kompact, Pentagon y Scorpion.



Todas sus propiedades y funciones vienen bien explicadas en sus archivos tutoriales (en inglés) y es uno de los pocos que permiten grabar archivos de sonido en formato WAV (a 44 KHz y calidad estéreo). Además, puede reproducir el sonido con calidad surround, siempre que sea compatible con la tarjeta sonora de nuestro PC.

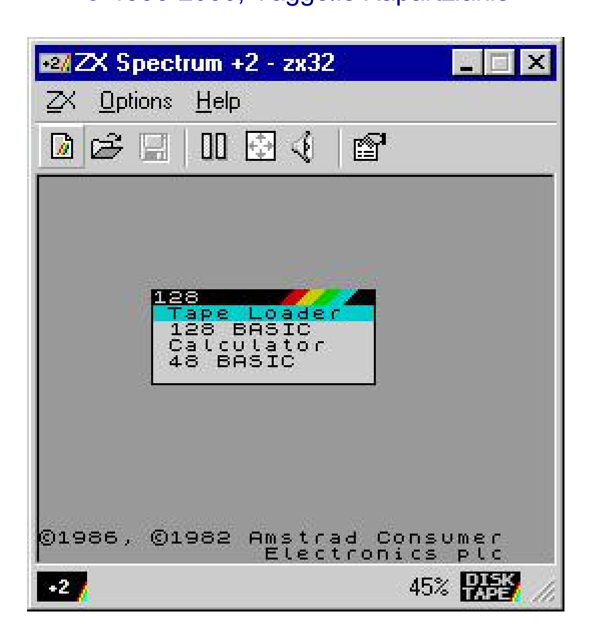
Graba en archivos AVI cualquier estado de un programa que se halle en funcionamiento (juegos y aplicaciones), para posteriormente utilizarlos con el Windows Media Player o programas compatibles.

Al igual que el Spectaculator, es posible cargar cintas originales de Spectrum conectando un reproductor a la correspondiente toma de nuestra tarjeta de sonido, pero puede incluso grabar programas a cintas reales.

Sus muchas opciones lo hacen deseable para muchos usuarios.

ZX Spectrum Emulator

© 1996-2000, Vaggelis Kapartzianis



Desfasado con los años, sin embargo no pierde su encanto. Tiene el privilegio de ser uno de los primeros emuladores que trabajan en un entorno Windows. Funciona perfectamente en las versiones 95, 98, NT y Millenium, pero deja bastante que desear en XP.

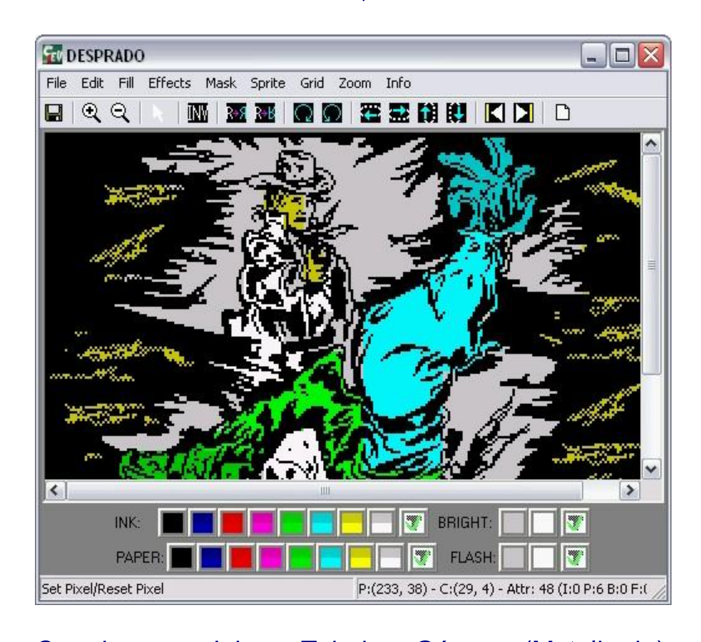
No obstante, ha sido claramente superado por otros emuladores en cuanto a su funcionalidad. Su sencillez no quita el simple hecho de que hallamos disfrutado con él en su momento.

No ha sido actualizado desde la última vez, y eso hará ya más de tres años, lo que puede significar que su autor no haya querido arriesgarse a superar su programa estrella, en vista de la potencialidad de los nuevos emuladores de Spectrum para Windows. De ser así, solo deseamos que pueda sorprendernos con un nuevo programa que supere a su emulador clásico.

En el área de utilidades, vemos unos cuantos ejemplos de lo que podemos hacer nosotros en lo que se refiere a la escena Spectrum:

Seven-uP v1.12

© 2002-2004, Metalbrain



Creado por Jaime Tejedor Gómez (Metalbrain), desde 2002, es uno de los editores gráficos que cuentan con nuestra unánime aprobación entre los usuarios.

Pensado para realizar tanto pantallas de presentación (aunque no sea su primera intención), como para crear sprites y otros gráficos para nuestras creaciones particulares, cuenta con numerosas opciones, fácilmente asimilables desde el principio, contando siempre con las instrucciones suministradas con la utilidad, en el archivo de texto “SevenuP-esp”.

Spectrum Search Tool for Internet v1.7

Esta utilidad de búsqueda para Internet Explorer nos faculta para localizar cualquier cosa que deseemos encontrar en la red, centrando sus pesquisas en las páginas relacionadas con el Spectrum e incluso a través de MHoogle.

Una vez instalado en nuestro PC, al abrir el explorador de Internet, nos dirigimos al menú "Ver", entramos en la opción "Barra de explorador" y buscamos la entrada "Speccy Search Bar" y la seleccionamos, con lo cual la barra de búsqueda de Spectrum aparecerá en la parte inferior de la ventana o en un lateral, en el caso de que durante la instalación hayamos seleccionado la forma en que ésta debe aparecer (en horizontal o vertical).

Con cada actualización, se añaden opciones de acceso a páginas conocidas y revisadas periódicamente donde centrar la búsqueda. Tan solo hay que seleccionar el sitio web (On) y qué es lo que quieres buscar (For anything, etc).

Una forma muy loable de realizar búsquedas sin marearte con el maremagnum de posibilidades que cualquier buscador de Internet puede proporcionarnos.

Screen-View v1.5

© 1999, Vadrim Bodrov

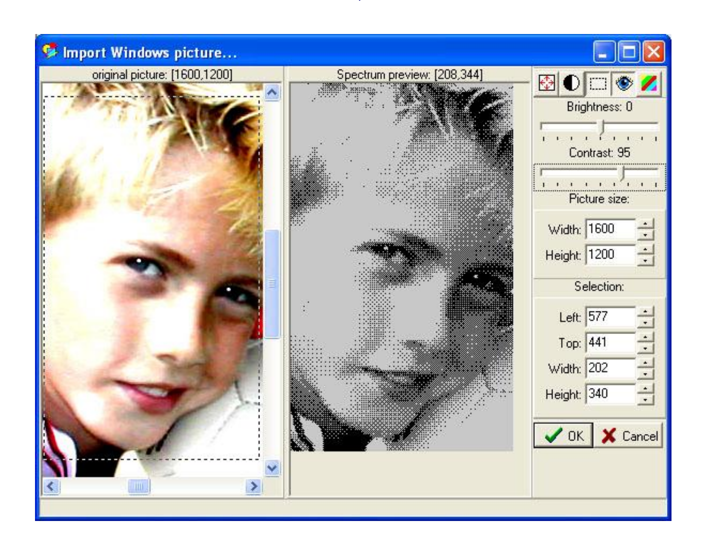


Screen View, o ScrView, para MS-DOS y Windows, es una utilidad bastante simple, cuya única finalidad es la de visualizar cualquier archivo SCR que tengamos almacenado en nuestro PC, y haya sido generado con algún emulador capaz de almacenar pantallas gráficas en este formato.

Tan fácil de utilizar que no requiere de apenas ningún tipo de instrucciones. Todo consiste en ver qué hay detrás de un fichero SCR compatible Spectrum.

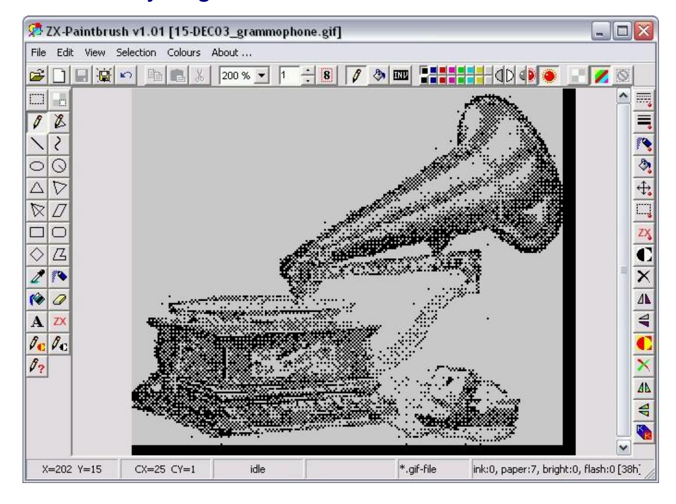
ZX Paintbrush 1.01

© 2003-2004, Claus Jahn



De corte parecido al Seven-uP de Metalbrain, no obstante permite manipular cualquier tipo de imagen almacenado en la memoria del PC (BMP, JPEG, GIF, etc.) y convertirlo en imagen de Spectrum, utilizando para ello diversos parámetros y filtros.

Podemos seleccionar un área de la imagen original para transferirla al modo de resolución gráfica de un Spectrum, con la tonalidad que queramos, en color o en blanco y negro.



Podemos trazar dibujos dentro de la pantalla de edición, introducir textos... Son tantas las posibilidades que no tendría espacio para enumerarlas en su totalidad.



Debes buscar y recoger las cuatro piezas que forman la bandera americana, por todo el lugar. No será tarea fácil, pues te encontrarás en tu camino indios y forajidos que al más mínimo roce te quitará una vida. Evita en la medida de lo posible pozos y flechas.

No tienes muchos medios. Para abrir determinadas puertas, tendrás que buscar llaves a lo largo y ancho del territorio. Si encuentras un pico, cógelo. Te será muy útil para abrir el paso hasta tu meta final.

Asimismo, unos salvoconductos te proporcionarán tiempo extra. Estos se hallan dispersos y de forma aleatoria dentro del mapa, al igual que el resto de objetos a recoger.

Mucha paciencia con los obstáculos, pero apresúrate en conseguir los trozos de la bandera de estrellas y barras antes de que el tiempo se agote.

Todo sea por una cuestión de honor y patriotismo.

EL PASO (de Enrique y Óscar Vives, Nuevo Mundo 1987)

PUBLICACIONES  NOVEDADES 

Nuevo número de Magazine ZX (12)
Ya disponible en su página web.

Podéis entrar desde el anillo Speccy.org, o bien desde esta dirección:

http://magazinezx.speccy.org



Nuevos ejemplares de First Generation, consultando la página web de Matranet.

www.matranet.net

SOFTWARE

COMPILER SOFTWARE

- "ZX Mines 1 & 2"
- "ZX Columns"
- "ZX Poker"
- "Another Brick On The Wall 2"
- Remake de "Babaliba" para PC.

http://www.speccy.org/compiler/index.php

COMPUTER EMUZONE GAMES STUDIO

- "Galaxy Fighter" (48/128)
- "Pitfall ZX" (48/128)
- "Moggy" (48/128)
- "Run Bill Run" (48/128)
- "Beastie Feastie" (Sólo +2A)

http://cezgs.computeremuzone.com

CRONOSOFT

- "Higgledy Piggledy" (48/128)
- "Hop 'N' Chop" (48/128)

http://www.cronosoft.co.uk

LAS PORTADAS DE REVISTAS



TODOSPECTRUM (nº 1 – Septiembre 1984)

Editado por Publinformática, S.A.

Periocidad: mensual

Número de ejemplares publicados: 25.